

Kayttöohje

Muutettavia osia ohjelmassa on vain App-luokassa sijaitsevat alku- ja loppupisteet. Ne sijaitsevat keskella koodia riveillä 27 - 29 riippuen mitä algoritmia haluaa käyttää.

Vaihtoehtoina ovat BFS (Leveyssuuntainen haku), Astar ja Dijkstran hakualgoritmi.

Ensimmäinen piste on alkupiste ja jalkimmainen on maali. Pisteiden luonnissa viimeisenä oleva null kertoo edellisen pisteen ja se on tassa vaiheessa niitä luodessa aina null.

Myös javaDocissa on kommentoituna ohjeet tahan mikali niita haluaa muuttaa. Etaisyysden ylittaessa tuhannen reilusti, kasvaa tulostuspino liian suureksi ja kaataa ohjelman. Ei siis kannata niin suurilla arvoilla testata. Lisäksi kannattaa muistaa, että BFS haku on todella hidas. Sen X ja Y arvojen ylittäessä 50 muuttuu haku hyvin hitaaksi.